FAMICOM FAMILY

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

HIR-ISD

石道 Ishido

HIRO

このたびはヒロの「石道」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

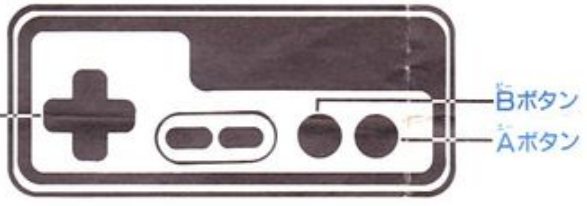
ゲームを始める前に

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクシステムを正しく接続して、本体の電源をONにしよう。マリオとルイージが追いかけっこする画面が出たら、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。タイトル画面が出てこない場合は、もう一度本体とディスクシステム、そしてテレビとの接続を確かめてから、やり直そう。"NOW LOADING…"という表示画面のあと、下のような画面が出てくるぞ。もし、このときに"A SIDE ERR.07"と出たら、ディスクカードの表裏を確かめて、セットし直そう。下のようなタイトル画面が出たら、ゲーム開始の準備はOKだ。もし、エラーメッセージが出て、ゲームが起動しなかったら裏面の一覧表を見て対処しよう。

石道の基本ルール

「石道」は、簡単に言えば、ルールにしたがって72個の石を置いていくゲームだ。石は6色、6つのマークのものがそれぞれ2枚ずつあるぞ。石はボードにある石のとなりにしか置くことができないんだ(上下左右だけで、ななめには置けないぞ)。しかも、ボードにある石と同じマークの石か、同じ色の石しか置くことができないんだ。2つの石にとなりあう場所におくときは(ツーウェイといいます)、片方の石とマークが同じなら、もうひとつの石とは色が同じでなければ、置くことはできない。2つの石の色だけが同じでも、マークだけが同じでも置けないから気をつけよう。3つの石にとなりあう場所に置くときは(スリーウェイといいます)、2つの石とマークが同じなら、もうひとつの石とは色が同じか、2つの石と色が同じなら、もうひとつの石とはマークが同じでなければ置くことはできない。3つの石の色だけが同じでも、マークだけが同じでも置けないぞ。また、4つの石に囲まれた場所に置くときは(フォーウェイといいます)、2つの石とマークが同じなら、残りの2つの石とは色が同じでなければ、置くことはできないぞ。

コントローラーの使い方



■十字キー・石を置く場所を選択する。
・メニューバーの機能を選択する。
・名前入力の際、上下で文字を選ぶことができる。
・名前入力の際、左右で名前の文字を表示させる場所を選ぶことができる。
・左右でタイムリミットの設定を選ぶことができる。

■Aボタン・石を置く場所を決定する。
・メニューバーの機能を決定する。
・入力する名前を決定する。

■Bボタン・メニューバーを表示させる。メニューバーが表示されている場合はキャンセルして、メニューバーを消すことができます。
・名前の入力などをキャンセルして、ゲーム画面に戻ることができる。

ゲームの進め方

ゲームモードを選ぼう

「石道」はひとりでプレイするソリティアと、友だちやコンピュータを相手に2人プレイヤーで楽しむチャレンジの2通りの遊び方ができるようになっている。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲーム画面に変る。Bボタンを押すと、ゲームの画面の上にメニューバーが出てくる。ここで十字キーを使ってメニューバーの「ゲーム」にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、ウインドが出てくる。ここで、「ソリティア」か「チャレンジ」かを選ぶことができるんだ。十字キーで選んだら、Aボタンを押そう。さらにウインドが出てくる。ここでプレイを人間がするかコンピュータがするかを選ぼう。つぎは、タイムリミットの設定だ。タイムリミットはソリティアとチャレンジでは意味が違うので気をつけよう。ソリティアのタイムリミットはゲーム終了までの制限時間の意味だし、チャレンジは石をひとつ置くまでの制限時間のことだ。ソリティアのタイムリミットは1分から60分まで1分刻みで設定することができるようになっている。チャレンジのタイムリミットは10秒から3分まで10秒刻みで設定できるようになっている。十字キーの左右で、好みの時間を設定しよう。タイムリミットを設定したくないときは「なし」を選ぼう。全部の設定が終わったらAボタンを押そう。もう一度Bボタンを押して、メニューバーのファイルを選んでAボタンを押すと、またウインドが出てくるからニューゲームを選んで、Aボタンを押そう。次は、名前の入力だ。

名前の入力

名前の入力は、ソリティアとチャレンジとでは少し違うので気をつけよう。ソリティアモードでゲームをやる場合にはコントローラーIで、チャレンジモードでゲームをやる場合にはプレイヤー1はコントローラーIで、プレイヤー2はコントローラーIIで、名前を入力するんだ。十字キーの左右で入力したい場所にカーソルを合わせて、十字キーの上下で文字を選ぼう。名前の入力は7文字までだ。決定したらAボタンを押そう。さあ、これでゲームが始められるぞ。ボードに置かれている6つの石のどこかとなりに石を置いてみよう。置く石はタッチストーンに表示されているから、マークと色を確かめて、置く位置が決まったら十字キーを使って、置きたい場所にカーソルを合わせよう。Aボタンを押せば、石を置くことができるぞ。さあ、キミはいくつフォーウェイが作れるだろうか、挑戦してみよう。

表示画面の説明

ボード

ボードは縦12、横8マスでできています。ゲームスタートのときボードには6つの石(6色6マークの石で、同じマークや同じ色のものに置かれません)が、すでに置かれています。また、ボードの外側は四隅を除いては、他の色で描かれています。この部分は、ビヨンドといい、ツーウェイやスリーウェイなどを、この部分で作っても得点にはならないから、気をつけよう。

メニューバー

メニューバーはBボタンを押すと、ゲーム画面上に表示されます。ファイル、ゲーム、ヘルプ、オプション、ハイスコアの各機能を選ぶことができます。ゲーム画面上に出ているメニューバーを消したいときには、Bボタンを押してください。(くわしい説明は「メニューバーの説明」を読もう。)

タッチストーン

次に置く石が表示されるぞ。

スコアボード

現在のスコアが表示される。また、下の部分にはフォーウェイの数とタイムリミットが表示されるぞ。タイムリミットは設定が「なし」のときには「00:00」と表示されるぞ。

袋

ここには、残っている石とその数が表示される。

スコアの説明

「石道」のスコアは特殊です。石を置くごとに基本ポイントが与えられ、フォーウェイの回数、ゲーム終了時の残りの石の数でもボーナスポイントが加算されていきます。

基本ポイント

1つの石に接する	1点
ツーウェイ	2点
スリーウェイ	4点
フォーウェイ	8点

ボーナスポイント(ゲーム終了時)

残り2つの石	100点
残り1つの石	500点
全てを置いた	1,000点

ボーナスポイント(フォーウェイの数)

1回目	25点	7回目	800点
2回目	50点	8回目	1,000点
3回目	100点	9回目	5,000点
4回目	200点	10回目	10,000点
5回目	400点	11回目	25,000点
6回目	600点	12回目	50,000点

ISHIDO™ Design by Michael Feinberg. Produced by Brad Fregger. ©1989,1990 Michael Feinberg and Software Resources International. Published under License from Publishing International. Publishing International and ISHIDO are Trademarks of Publishing International and are used with permission. All right reserved. Licensed in conjunction with JPI. ©1990 HIRO

メニューバーの説明

メニューバーは、ゲームを楽しむときに必要な機能を選ぶときに使います。ゲーム画面で、メニューバーを表示させたいときは、Bボタンを押してください。表示されているメニューバーを消したいときには、Bボタンを押してください。機能を選ぶときは、十字キーを使ってカーソルを選びたい機能に合わせてAボタンを押そう。

■ファイル

新たにゲームを始めたいときや、ゲームを終わらせたいとき、ゲームのロードやセーブをしたいときに選んでください。Bボタンを押すとキャンセルすることができます。

- ・ニューゲーム　現在のゲームを終わらせ、新たにゲームを始めることができます。これを選択すると、名前入力画面になります。
- ・エンドゲーム　現在のゲームを終わらせることができる。
- ・ロード　セーブされているゲームの続きを再び始めることができる。ゲームモードがソリティアになっていればソリティアのゲームがチャレンジになっていれば、チャレンジのゲームがロードされます。
- ・セーブ　ソリティア、チャレンジそれぞれのモードでひとつずつセーブすることができるようになっている。これを選んでAボタンを押すと、「よろしいですか?」と表示されるので、セーブしたい場合はもう一度Aボタンを押そう。
- ・リプレイ　これを選ぶと、直前で終わらせたゲームをもう一度最初からコンピュータが再現してくれます。ただし、ゲームの途中ではリプレイすることができません。

■ゲーム

ゲームのモードを選択することができます。Bボタンを押すとキャンセルすることができます。ただし、ゲームの途中でモードを変えることはできません。メニューバーの「ファイル」にある「エンドゲーム」を選んでから、ゲームのモードを変えてください。

- ・ソリティア　ひとりでプレイするソリティアを選ぶことができる。コンピュータにやらせることもできます。
- ・チャレンジ　二人で対戦するチャレンジモードを選ぶことができる。友達同士で遊ぶこともできるし、コンピュータと対戦することもできるぞ。

■ヘルプ

プレイに行き詰まったときなど、プレイを続ける参考のためのヘルプ機能を選択することができます。ただし、この機能を使ってしまうと、ソリティアモードはもちろんチャレンジモードのときは2人とも、ハイスコアの登録ができなくなってしまいます。選択した後、Aボタンを押すと「スコアーとうろくできなくなりますよろしいですか?」とメッセージが画面に出ます。それでも構わない場合はもう一度Aボタンを押してください。キャンセルしたい場合にはBボタンを押してください。

- ・一手もどす　一手だけ石を元に戻すことができます。
- ・おき場所を表示(一回)　石が置ける場所を一回だけ表示してくれます。
- ・おき場所を表示(毎回)　石が置ける場所を毎回表示してくれます。
- ・残りの石をみる　残っている石の色とマークが全てわかるように画面を表示してくれます。

■オプション

違うデザインの石とボードのセットやBGMを変えたり、自分で石とボードを作ったりするときに選択します。ただし、ゲームの途中でオプションを選ぶことはできません。メニューバーの「ファイル」にある「エンドゲーム」を選んでからにしてください。

- ・ストーンセット　石とボードのセットを5種類の中から選ぶことができます。「オリジナル」を選ぶと、キミがデザインした石とボードのセットでプレイできるぞ。
- ・ストーンエディット　自分で石やボードをデザインするときに選びます。「エディット」を選ぶと、さらにサブメニューバーが表示されます。くわしい説明はエディットの方法を見よう。
- ・サウンド　効果音の「あり」「なし」の選択とミュージックBGM「いしのでんせつ」「けんじゃのみち」「たたかいのとき」「なし」を選ぶことができます。

■ハイスコア

登録されているハイスコアを見たいときに選びます。表示されるのは「名前」「スコア」「フォーウェイの数」「タイムリミット」「残った石の数」です。ハイスコアはソリティア・チャレンジそれぞれ上位10位までのスコアが、ゲームを終了した後、「ニューゲーム」、もしくは「エンドゲーム」を選ぶと、登録されるようになっています。「スコアを とうろくしますか?」というメッセージが表示されますので、登録したいときはAボタンを押してください。ゲームの途中でハイスコアを見ることはできません。メニューバーの「ファイル」にある「エンドゲーム」を選んでからにしてください。

- ・ソリティア　ソリティアのハイスコアが10位まで表示されます。
- ・チャレンジ　チャレンジのハイスコアが10位まで表示されます。

エディットの方法(自分だけの石道を作ろう)

このソフトには、エディットモードがあって自分だけのオリジナルデザインの石とボードでゲームが楽しめるようになっている。エディットするときは、メニューバーの「オプション」を選んだらさらに「ストーンエディット」を選ぼう。サブメニューバーが表示されるぞ。エディットするときはコントローラーIを使おう。

- ・エディット　「ボード」、「ストーンズ」どちらのエディットをするのかを選ぶことができる。
- ・カラー　ボード、ストーンズを描くときに使いたいカラーを選ぶことができる。ボード、ストーンともに01～12までの12種類のカラーセットの中から選ぶことができるようになっている。十字キーの上下でボードの色か、ストーンの色を選択してから、十字キーの左右でカラーセットを選ぼう。(カラーセット内の色の組み合わせ内容を変更することはできません。)
- ・セーブ　キミが作ったボードやストーンをセーブするときに使います。ただし、セーブはひとつだけしかできません。
- ・ロード　キミが作ったボードやストーンを呼び出すときに使います。
- ・エンド　エディットモードを終了するときに選びます。

エディット

エディットを選んだ後、ボードかストーンズを選ぶと、画面はエディット画面に変わります。画面上には、エディットできるパーツ、画面右にはカラーパレット、画面左中央にはエディットスクリーンがあります。STARTボタンを押すごとにカーソル(□マーク)が順番に動き、エディットスクリーン上のパーツが変わりますので、エディットしたいパーツを選んでください。エディットスクリーン上にカーソル(矢印の先のマーク)があります。十字キーを使ってカーソルを動かして、Aボタンを押すとカーソルの位置に色を置いていくことができます。色はカラーパレットで確認できます。SELECTボタンを押すごとにカラーパレットのカラーチェンジができます。ボードは4色、ストーンは3色の中から選んでください。ストーンをエディットしている時に使えるのはカラーパレットの一番上の3色です。ストーンは6色6マークの組み合わせでできていますが、他の5色は自動的にカラーパレットに並んでいる残りの5通りのカラーセットで描かれます。Bボタンを押すと、メニューが出ます。途中で全体を見て確認したいときや、エディットを終了したいときは「エンド」を選んで、Aボタンを押すと、画面はエディットモード画面に変わります。「エディット」をもう一度選ぶと、続けてエディット面面に戻ることができます。「クリア」を選ぶと、それまでエディットしていたものが消えて、最初に電源を入れた状態に戻ってしまいます。エディットを最初からやり直したいときは、これを選んでください。

ディスク取扱い上の注意

ディスクカードはカセットよりもデリケートです。注意事項を守って、こわさないようにしてください。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れないでください。ディスクシステムやディスクカードをこわしてしまうことがあります。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容と対処法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池かACアダプタを取り付けてください)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメのところにテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A.B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセットしてください。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21/22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23/24/25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28/29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

ERR.30～40の主な原因
- ・ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ・ディスクカードの信号が消えている。
- ・ディスクドライブのヘッドが汚れている。

最寄りの任天堂へご相談ください。

〈使用上の注意〉

- ・ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ・長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。

株式会社ヒロ　〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル2F

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。